ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

Present

FIRETRAP

Player's Guide
for Commodore 64/128 Cassette and Disk
Spectrum 48K/128K/+
Amstrad Cassette and Disk

Manuel d'instructions

pour

COMMODORE 64/128, cassette/disquette
SPECTRUM 48K/128K/+
AMSTRAD cassette/disquette

Spielanleitung

für

COMMODORE 64/128, Kassette/Diskette
SPECTRUM 48K/128K/+
SCHNEIDER Kassette/Diskette

NEWS FLASH... ...Dateline... December, Arcadeville, USA...

Dale Ewing reporting on the Firetrap...

09:30

"... The situation here is really critical now. The world's tallest building, the ED Apartments, burst into a ball of flames just thirty minutes ago. Hundreds of people, some known to have animals with them, are trapped. And time is running out..."

09:37

"... We are being showered with falling debris... glass, bricks, tables... you name it, it's raining down on the street. We watch with bated breath..."

09:51

... "The fire services have just arrived at the scene, but have been unable to get near because of the tremendous heat from the blaze, and...oh! NO!... the skyscraper next to it has just burst into flames... and... a third has just caught alight... this is terrible... in all my years of reporting I've never seen anything like this before! ...everyone is pulling back... now a fourth building is ablaze, and a fifth... Ladies and Gentlemen, this entire block is one big FIRETRAP! I'm getting out of here..."

10:05

"...A big red firetruck has just arrived... Fire Chief Carrington is holding up an experimental fire fighting suit... and from where I'm standing it appears to have some sophisticated, hi-tech water cannon... yes... he says it straps onto your back... but why is he showing us?..."

10:07

"...Everywhere is chaos... There are only eight minutes left before the first building is gutted. The local firemen are exhausted from firefighting and cannot use the new suit... all seems lost... our only hope is that we can find a fit and brave young person to volunteer to put on the suit, climb these towering infernos, put out these blazes and rescue the people..."

"...yes! We have a volunteer... My friend... we're all depending upon you... Good Luck in the FIRETRAP...!"

LOADING FIRETRAP

1. Set-up your Computer System as detailed in the instruction booklets that accompany your Computer, and connect to your TV or monitor. Ensure that any cartridges or peripherals (such as disk drives, cassette players, printers etc.) are disconnected from your computer. Failure to do so *may* cause loading difficulties. (If your computer has a built-in disk or cassette drive you will not be able to disconnect the built-in item, but ensure that any other peripherals are disconnected).

2. If you are using a *Commodore 64 or Commodore 128* with the *CASSETTE* FIRETRAP...
   a) Connect your datacassette to your Commodore 64 or 128, and switch your TV/Monitor and Computer ON. (C128 owners should now select 64 mode by typing GO64 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN).
   b) Insert the FIRETRAP cassette into the datacassette. Ensure it is fully rewound.
   c) Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer together. Then press the PLAY key on the datacassette.

3. If you are using a *Commodore 64 or Commodore 128* with the *DISKETTE* FIRETRAP...
   a) Connect your disk drive to your Commodore 64 or 128. Switch your TV/Monitor, Computer and Disk Drive ON. (C128 owners should now select 64 mode by typing GO64 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN).
   b) Insert the FIRETRAP diskette into the disk drive, label side up. Now type LOAD "*",8,1 and press RETURN.

4. If you are using an *Amstrad CPC464, 664 or 6128* with the *CASSETTE* FIRETRAP...
   a) Switch your TV/Monitor and Computer ON.
   b) *If your computer has a built-in disk drive* you should now connect a compatible cassette player to your computer, and then type |tape and press RETURN. This sets your computer ready to load from cassette.
   c) Insert the FIRETRAP cassette into the cassette player. Ensure it is fully rewound.
   d) Press the CTRL and the small ENTER key together, then press the PLAY key down on the cassette player.

5. If you are using an *Amstrad CPC464, 664 or 6128* with the *DISKETTE* FIRETRAP...
   a) Switch your TV/Monitor and Computer ON.
   b) *If your computer has a built-in cassette player* you should switch your computer OFF and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk drive and the computer ON and type |disc and press RETURN. This sets your computer ready to load from diskette.
   c) Insert the FIRETRAP diskette into the disk drive, label side up.
   d) Type RUN "DISC then press the ENTER key.
6. If you are using a *Sinclair ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 128, Spectrum +2 or Spectrum +3* with the *CASSETTE* FIRETRAP...
   a) Connect your cassette player to your Spectrum computer in the usual manner. (If your computer features a built-in cassette player this is already done).
   b) If you wish to use a joystick, insert the necessary interfaces now. (See *Control Notes* for details of compatible joysticks).
   c) Switch your TV/Monitor, cassette player and Computer ON. (If your computer now shows a menu screen, you may select either 48K or 128K BASIC).
   d) Ensure it is fully rewound.
   e) Type LOAD "" then press the ENTER key. Now press the PLAY key on the cassette player.

FIRETRAP will now load into your computer memory. Cassette versions will load in stages, and you will see a variety of flashing colours around the screen as loading occurs.

CONTROL NOTES...

Commodore 64 owners may use any C64 compatible joystick, with the joystick inserted into Port 2. Amstrad CPC owners may use any CPC compatible joystick. Spectrum owners may use Kempston, Protek and Sinclair joysticks.

Equivalent control is also available from keyboard keys on the Sinclair and Amstrad games, which are redefinable.

LOADING DIFFICULTIES...

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this

product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty if you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you contact our Customer Advice Department *in writing* for assistance:

Electric Dreams Customer Advice (FIRETRAP)
Units 3 and 4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton NN8 4SR

Your letter should *clearly state* the following:

- your name and address
- a daytime telephone number (if available)
- the name of the product you are having difficulty with
- whether it is on cassette or diskette
- the computer system you are using and any peripherals, joysticks etc you use with the software in question
- where and when you bought the product
- a detailed description of the difficulty you are having

Please, do not send the product to us unless we specifically request it for testing.

FIRETRAP PLAY OPTIONS...

When the game has loaded into your computer, the screen will display a Menu with the available play options. Type the number listed next to your desired option.

The options vary depending on which computer you are playing FIRETRAP upon, and a short description of each option is listed below:

Start Game

When you select this option, the game will begin. Pressing the FIRE BUTTON on a selected joystick has the same effect.

User Defined Keys

This option allows you to select which keyboard keys will perform the game functions of *Fire*, *Left*, *Right*, *Down* and *Up* when playing by Keyboard.

The currently selected key for the first game function will be highlighted, and you may change this key to another by simply pressing the new required key. When the screen shows the correct key for this function, press the RETURN (or ENTER) key, and the next game function will be highlighted. Type 0 to return to the menu once you have altered these functions.

Keyboard

Selects play by keyboard (as opposed to Joystick) and shows which keys are currently selected for the individual game functions. These keys may be altered using the USER DEFINED KEYS option. Type 0 to return to the menu.

Kempston Joystick/Protek Joystick/Sinclair Joystick

(Sinclair Spectrum version only)

Selects use of one of these specific joysticks for games played upon the Sinclair Spectrum. Once selected, the joystick chosen will be highlighted upon the menu, and you may now begin to play by selecting START GAME.

TACKLING THE FIRETRAP... CHIEF FIRE OFFICER's BRIEFING...

The screen will display a section of the first burning building as viewed from a corner.

You see yourself, the brave volunteer firefighter, at the corner of the building, and can move *left*, *right*, *up* or *down* by moving the joystick in those directions, or by pressing the relevant keys. You have a water cannon and jet-pac on your back, and huge water globules may be fired upwards by pressing the *fire* button on your joystick, or the *fire* key.

The protective layers of the experimental fire suit you wear is many layers thick, giving you several attempts. When the game begins, or if you lose a life, a small outline of the building you are climbing is displayed at the bottom right hand edge of the screen, showing how much further you have to go to the top.

You must climb to the top of the building, and as you climb you will see people (and we even have reports of little dogs) hanging out of windows. To rescue them, simply climb onto their window – they may then parachute to safety. but keep a hot watch above as all sorts of objects are falling from windows above, and it's a long way down. If any of the objects knock you off the building, you will lose a life and must try again.

Watch out for fires raging in other windows – if you're quick, you can put them out with a blast of your water cannon. If a fire touches you, you lose a life. Also, you'll find flagpoles useful to hide beneath in tricky situations.

During your task you may find various items to aid you, and bonus items to increase your score.

When you reach the top of the building, there's a trapped woman – take hold of her and then use your jet pac to fly her down to the street and safety. To make matters worse... time is short and the clock is rapidly counting down.

But even if you achieve the unthinkable and complete the first building – then it starts to get *really* difficult... Are you sure you can stand the heat?

Firetrap
presented by
Electric Dreams Software

Coding by Source
Players Guide by E.M. Dean

A Software Studios Production

Dernier bulletin...Décembre, Arcadeville, Etats-Unis

C'est Dale Ewing qui vous parle de l'incendie…

09.30
"…Ici, la situation est désormais critique. Il y a une demi-heure, le bâtiments le plus haut du monde, les Appartements ED, s'est transformé en boule de feu. Des centaines de personnes, certaines d'entre elles avec des animaux, sont bloquées. Et il ne reste plus beaucoup de temps…".

09.37
"…Des multitudes de débris tombent du bâtiment: des morceaux de verre, des briques, des tables, il y a de tout et ça continue de tomber tandis que nous regardons, le souffle coupé…"

09.51
"… Les services de pompier viennent d'arriver sur les lieux, mais ils ne peuvent pas s'approcher à cause de la chaleur intense qui se dégage de l'incendie et: oh! la! la! le gratte-ciel contigü vient de s'enflammer,… puis un troisième lui aussi vient de s'enflammer. Au cours de ma carrière de reporter, je n'ai jamais rien vu de pareil!… tous le monde recule… un quatrième bâtiment vient tout juste de s'embraser, et maintenant un cinquième… si vous êtes à l'écoute, je puis vous dire que le quartier entier n'est plus maintenant qu'un énorme incendie! Je crois que je vais quitter les lieux…"

10.05
"…Une grande autopompe rouge des pompiers vient d'arriver… Le capitaine des pompiers Carrington est en train de tenir une combinaison expérimentale pour la lutte contre l'incendie… et, d'où je me trouve à présent, elle a l'air d'être équipée avec une lance à eau sophistiquée… oui… d'après lui, elle se fixe sur le dos de la combinaison… mais pourquoi nous la montre-t-il?…"

10.07
"…maintenant, c'est le chaos le plus complet… il ne reste plus que huit minutes avant que le premier bâtiment soit entièrement détruit. Les pompiers sont épuisés et ils ne sont pas en mesure d'utiliser la nouvelle combinaison… tout semble désormais perdu… notre seul espoir c'est de trouver un jeune, courageux et en bonne forme qui se porte volontaire pour mettre la combinaison, monter dans ces brasiers d'enfer, éteindre les flammes et sauver les gens…"

"…Oui! Nous avons un volontaire… mon ami… nous comptons tous sur vous — bonne chance dans l'incendie…!"

CHARGEMENT

1. Préparez votre ordinateur de la façon indiquée en détail dans les manuels d'instruction fournis avec votre ordinateur, puis branchez-le sur votre appareil de télévision ou votre écran. Vérifier que les cartouches ou unités périphériques éventuelles (unités de disque, lecteurs de cassettes, imprimantes etc.) soient débranchées de votre ordinateur, autrement vous risquez d'éprouver des difficultés de chargement (si votre ordinateur est muni d'une unité de disque ou d'un lecteur de cassette incorporé, vous ne serez pas en mesure de débrancher l'appareil incorporé, mais assurez-vous toutefois que toutes les autres unités périphériques sont débranchées).

2. Si vous utilisez un Commodore 64 ou un Commodore 128 avec la *CASSETTE* FIRETRAP:
   a) Branchez votre lecteur de cassette sur votre Commodore 64 ou 128, puis mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension (les propriétaires de C128 doivent alors sélectionner le mode 64 en tapant GO64 puis en appuyant sur RETURN, puis Y et de nouveau RETURN).
   b) Introduisez la cassette FIRETRAP dans votre lecteur de cassettes. Vérifiez que la bande ait été rebobinée.
   c) Maintenez la touche SHIFT et appuyez RUN/STOP sur votre ordinateur, puis appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassettes.

3. Si vous utilisez un Commodore 64 ou un Commodore 128 avec la *DISQUETTE* FIRETRAP:
   a) Branchez votre unité de disque sur votre Commodore 64 ou 128, mettez votre appareil de télévision/écran, votre ordinateur et votre lecteur de disque sous tension (les propriétaires de C128 passeront alors en mode 64 en tapant GO64, puis en appuyant sur RETURN, puis sur Y et enfin sur RETURN.
   b) Introduisez la disquette FIRETRAP dans votre unité, l'étiquette tournée vers le haut, puis tapez: "*",8,1 et appuyez sur RETURN.

4. Si vous utilisez un Amstrad CPC464, 664 ou 6128 avec la *CASSETTE* FIRETRAP:
   a) Mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension.
   b) Si votre ordinateur est muni d'un lecteur de disque incorporé, branchez maintenant un lecteur de cassette compatible sur votre ordinateur puis tapez |TAPE et appuyez sur RETURN. Votre ordinateur est maintenant prêt à charger à partir de la cassette.
   c) Introduisez la cassette FIRETRAP dans le lecteur de cassette, et vérifiez que la bande soit entièrement rebobinée.
   d) Appuyez simultanément sur CTRL et sur la petite touche ENTER, puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette.

5. Si vous utilisez un Amstrad CPC464, 664 ou 6128 avec *DISQUETTE* FIRETRAP:
   a) Mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension.
   b) Si votre ordinateur possède un lecteur de cassette incorporé,vous devez débrancher votre ordinateur et brancher sur celui-ci un lecteur de disque compatible. Mettez alors votre unité de disque et votre ordinateur sous tension et tapez |DISC puis appuyez sur RETURN. Votre ordinateur est maintenant prêt au chargement à partir du disque souple.
   c) Introduisez le disque FIRETRAP dans l'unité de disque, étiquette vers le haut.
   d) Tapez RUN "DISC puis appuyez sur la touche ENTER.

6. Si vous utilisez un Sinclair ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 128, Spectrum +2 ou Spectrum +3 avec la *CASSETTE* FIRETRAP:
   a) Branchez votre lecteur de cassettes sur votre ordinateur de façon normale (si votre ordinateur possède un lecteur de cassette incorporé, cela est déjà fait).
   b) Si vous désirez utiliser un joystick, introduisez alors les interfaces nécessaires (voir les 'Remarques sur la Commande' pour tous renseignements utiles sur les joysticks compatibles).
   c) Mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension (si votre ordinateur affiche alors un écran de menu, vous pouvez sélectionner soit 48K ou 128K BASIC).
   d) Introduisez la cassette FIRETRAP dans le lecteur de cassette, vérifiez que la bande soit entièrement rebobinée.
   e) Tapez LOAD "" puis appuyez sur la touche ENTER. Appuyez alors sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette.

FIRETRAP sera alors chargé dans la mémoire de votre ordinateur. Les modèles à cassette effectueront le chargement par étapes et une série de couleurs sera affichée sur l'écran au fur et à mesure du chargement.

REMARQUES SUR LA COMMANDE...

Les propriétaires de Commodore 64 peuvent utiliser des joysticks à compatibilité C64 en branchant le joystick dans le point de connexion 2. Les propriétaires d'Amstrad CPC peuvent utiliser des joysticks à compatibilité CPC. Les propriétaires de Spectrum peuvent utiliser des joysticks compatibles avec Kempston, Protek et Sinclair.

On peut utiliser des commandes équivalentes sur les touches du clavier avec les jeux Sinclair et Amstrad, qui sont redéfinissables.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT...

Nous nous efforçons constamment d'améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons mis au point des niveaux élevés de contrôle de la

qualité pour développer ce produit. Si vous éprouvez des difficultés au cours du chargement, ces difficultés sont probablement étrangères au produit.

Dans ce cas, nous vous conseillons de débrancher votre ordinateur et de répéter attentivement les instructions de chargement en vous assurant que les instructions que vous suivez sont celles qui correspondent à votre système. Si, après avoir vérifié l'ensemble de votre matériel pour y relever la présence éventuelle de défauts, vos difficultés persistent, nous vous conseillons de vous adresser *par écrit* à notre service d'assistance à la clientèle:

Electric Dreams Customer Advice (FIRETRAP)
Units 3 and 4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton NN8 4SR

Dans votre lettre, vous devez préciser clairement les renseignements suivants:

- Votre nom et votre adresse
- Votre numéro de téléphone pendant la journée (le cas échéant)
- Le nom du produit avec lequel vous éprouvez des difficultés
- Préciser si le produit est enregistré sur cassette ou sur disquette
- Préciser le système d'ordinateur que vous utilisez, unités périphériques comprises, les joysticks etc. que vous utilisez avec le logiciel en question
- Le lieu et la date de l'achat du produit
- Une description détaillée des difficultés que vous éprouvez

Nous vous prions de ne pas nous renvoyer le produit à moins que nous ne vous le réclamions de façon spécifique pour effectuer des essais

FIRETRAP - LES OPTIONS DE JEU

Après avoir chargé le jeu dans votre ordinateur, l'écran affichera un menu avec les options de jeu disponibles. Tapez le nombre correspondant à l'option que vous désirez.

Les options varient en fonction de l'ordinateur sur lequel vous jouez à FIRETRAP et nous indiquons ci-dessous une brève description de chacune des options:

START GAME
Lorsque vous sélectionnez cette option, le jeu commence. On obtient le même effet en appuyant sur le bouton de commande sur le joystick sélectionné.

USER DEFINED KEYS
Cette option vous permet de sélectionner les touches de clavier qui exécuteront les fonctions suivantes du jeu: Pression sur le bouton du joystick, à gauche, à droite, en bas, en haut lorsque vous jouez au clavier.
La touche sélectionnée couramment pour la première fonction du jeu sera mise en lumière, et vous pouvez remplacer cette touche par une autre en appuyant tout simplement sur la nouvelle touche. Lorsque l'écran affiche la touche correcte pour cette fonction, appuyez sur la touche RETURN (ou ENTER) et la fonction suivante du jeu sera mise en lumière. Tapez 0 pour retourner au menu lorsque vous avez modifié ces fonctions.
KEYBOARD
Cette option vous permet de jouer au clavier (au lieu du joystick) en vous précisant les touches qui sont sélectionnées couramment pour chaque fonction du jeu. Ces touches peuvent être modifiées au moyen de l'option USER DEFINED KEYS. Tapez 0 pour retourner au menu.

KEMPSTON JOYSTICK/PROTEK JOYSTICK/SINCLAIR JOYSTICK (version pour Sinclair Spectrum seulement)
Cette option sélectionne l'utilisation d'un de ces joysticks spécifiques pour les jeux utilisés sur le Sinclair Spectrum. Lorsqu'on l'aura sélectionné, le joystick choisi sera mis en relief sur le menu et vous pouvez alors commencer à jouer en sélectionnant START GAME.

FIRETRAP — COMMENT S'Y PRENDRE AVEC L'INCENDIE?

L'écran affichera une section du premier bâtiment en flammes, vu d'un coin. Vous vous voyez, volontaire courageux, au coin du bâtiment, et vous pouvez vous déplacer à gauche, à droite, en haut ou en bas en déplaçant votre joystick dans ces directions ou en appuyant sur les touches correspondantes. Vous disposez d'une lance à eau et d'un appareil à jet montés sur votre dos, et vous pouvez tirer d'énormes globules d'eau en haut en appuyant sur le bouton de votre joystick ou sur la touche FIRE.

Les couches de protection de votre combinaison anti-incendie expérimentale sont nombreuses, et vous disposez, par conséquent, de plusieurs essais. Lorsque le jeu commence, ou si vous perdez une vie, un petit schéma du bâtiment que vous escaladez est représenté dans l'angle inférieur droit de l'écran et vous indique le chemin qu'il vous reste jusqu'au sommet du bâtiment.

Vous devez aller jusqu'en haut du bâtiment et au fur et à mesure de votre escalade, vous verrez des gens (et il y aurait même des petits chiens)

penchés aux fenêtres. Pour les sauver, il vous suffit de grimper sur leur fenêtre — ils pourront alors descendre bas en parachute en toute sécurité. Mais on vous conseille chaudement de faire très attention à tous les objets qui tomeront des fenêtres au-dessus de vous: si vous tombez, c'est une sacrée chute! Si un des objets vous fait perdre pied, vous perdez une vie et vous devez recommencer.

Attention aux flammes dans les autres fenêtres — si vous êtes rapide, vous pourrez les éteindre avec un jet de votre lance à eau. Si vous êtes touché par des flammes, vous perdez une vie. Les mâts de drapeau peuvent être utiles pour vous cacher dans des situations difficiles.

Vous pourrez trouver de différents objets pour vous faciliter la tâche, et d'atures pour augmenter votre score.

Lorsque vous arrivez en haut du bâtiment, vous trouverez une femme qui est bloquée — vous la prenez et, à l'aide de votre propulseur, vous la redescendez dans la rue où elle sera sauvée. Et, par surcroît de malheur, les minutes passent vite et l'horloge ne vous attend pas. Avec des actions rapides et décisives, vous gagnerez du temps d'un bâtiment à un autre..

Mais même si vous réussissez à faire l'impossible et que vous venez à bout du premier bâtiment, les choses se compliquent vraiment... êtes-vous certains de pouvoir résister à la chaleur?

FIRETRAP

présenté par

Electric Dreams Software

Programmation Source
Manuel: E.M. Dean
Traduction: Alpha

Une production Software Studios

Aktuelle Nachrichten...Dezember, Arcadeville, USA

Wir bringen Ihnen den Bericht von Dale Ewing, der als Augenzeuge am Ort des Schreckens dabei ist — bei FIRETRAP:

09.30
"...Die Situation hat sich zugespitzt. Das höchste Gebäude der Welt, die ED Apartments, haben sich vor einer halben Stunde in eine brennende, qualmende Hölle verwandelt. Hunderte von Menschen und viele Haustiere, sind eingeschlossen. Und die Zeit wird knapp.

09.37
"...Ein Hagel von Trümmern und Scherben prasselt auf uns nieder... Glas, Steine, Möbel... alles landet hier unten auf der Straße. Man kann kaum mehr atmen..."

09.51
"... Soeben ist die Feuerwehr eingetroffen. Aber die Männer kommen nicht ran an das Gebäude wegen der wahnsinnigen Hitze, und — o Schreck, nein, das darf nicht wahr sein: der Wolkenkratzer daneben ist ebenfalls in Flammen ausgebrochen, und aus einem dritten lodert es auch. O Gott, in all den Jahren als Reporter habe ich so etwas noch nicht miterlebt. Die Zuschauer, die Helfer weichen zurück. Es ist schrecklich. Meine Damen und Herren, hier ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle los. Ich muß meinen Posten aufgeben!"

10.05
"...ein großes Feuerwehr-Auto erscheint gerade auf der Szene. Feuerwehr-Chef Carrington hält einen experimentellen Schutzanzug hoch... und soweit ich von hier aus sehen kann, ist er mit einer raffinierten hochmodernen Wasserkanone ausgerüstet. ... wird auf den Rücken geschnallt, sagt er — aber was soll diese Demonstration? frage ich mich."

10.07
"...rundum herrscht Chaos, Gedränge, Geschrei. Nur noch acht Minuten, bevor das erste Gebäude vollkommen ausgebrannt sein wird. Die Feuerwehrleute sind der Erschöpfung nahe, der neue Anzug ist noch nicht verfügbar. Alles scheint verloren. Unsere einzige Hoffnung ist, einen jungen, durchtrainierten Freiwilligen zu finden, der sich in dem Schutzanzug in dieses Inferno wagt, um die Flammen zu ersticken und die Menschen zu retten.

"...Und tatsächlich, ein Freiwilliger hat sich gemeldet... mein Freund, wir alle sind in Deinen Händen. Viel Glück im infernalischen FIRETRAP!

LADEN DES SPIELS

1. Computer vorschriftsgemäß installieren und Fernseher oder Monitor anschließen. Etwaige Cartridges oder Peripheriegeräte (Diskettenlaufwerke, Kassettenrekorder, Drucker usw.) vom System trennen. Nichtbeachtung dieser Maßnahme kann u.U. zu Ladeschwierigkeiten Anlaß geben. (Auf eingebaute Disketten- oder Kassettenlaufwerke trifft dies natürlich nicht zu.)

2. Bei Verwendung eines Commodore 64 oder 128 mit der *Kassetten*version von FIRETRAP:
   a) Datasette an den Computer anschließen, Fernseher/Monitor und Computer EINSCHALTEN. *C128 Besitzer :* GO64 und RETURN eingeben, dann Y und RETURN, um auf 64er Betrieb umzuschalten.
   b) FIRETRAP Kassette in die Datasette einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
   c) SHIFT festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste der Datasette drücken.

3. Bei Verwendung eines Commodore 64 oder 128 mit der *Disketten*version von FIRETRAP:
   a) Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen. Fernseher/ Monitor, Computer und Diskettenlaufwerk EINSCHALTEN.
   b) FIRETRAP Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einschieben. Dann LOAD "*",8,1 eingeben und RETURN drücken.

4. Bei Verwendung eines Schneider CPC464, 664 oder 6128 mit der *Kassetten*version von FIRETRAP:
   a) Fernseher/Monitor und Computer EINSCHALTEN.
   b) Auf Systemen mit eingebauten Diskettenlaufwerk: kompatibles Kassettengerät anschließen, dann mit |TAPE auf Kassettenbetrieb umstellen und RETURN drücken.
   c) FIRETRAP Kassette in den Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
   d) Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts betätigen.

5. Bei Verwendung eines Schneider CPC464, 664 oder 6128 mit der *Disketten*version von FIRETRAP:
   a) Fernseher/Monitor und Computer EINSCHALTEN.
   b) Auf Systemen mit eingebauten Kassettenrekorder Computer AUSSCHALTEN und ein geeignetes Diskettenlaufwerk anschließen. Dann das Laufwerk und den Computer EINSCHALTEN und durch Eingabe von |DISC und RETURN auf den Diskettenmodus umschalten.
   c) FIRETRAP Diskette mit Beschriftung nach oben einlegen.
   d) RUN "DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.

6. Bei Verwendung eines Sinclair ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 128, Spectrum +2 oder Spectrum +3 mit der *Kassetten*version von FIRETRAP:
   a) Kassettenrekorder in der gewohnten Weise an den Spectrum anschließen. (Dieser Schritt entällt natürlich, wenn das System über einen eingebauten Rekorder verfügt.)
   b) Wenn mit einem Joystick gespielt werden soll, die erforderlichen Interfaces jetzt einstecken (siehe Hinweis weiter hinten bezüglich kompatibler Joysticks.)
   c) Fernseher/Monitor, Kassettenrekorder und Computer EINSCHALTEN (wenn jetzt ein Menü eingeblendet wird, kann dort 48K oder 128K BASIC gewählt werden).
   d) FIRETRAP Kassette in den Rekorder einlegen;sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
   e) LOAD "" eingeben, dann ENTER drücken und anschließend die PLAY-Taste des Rekorders.

FIRETRAP wird automatisch in den Arbeitsspeicher geladen. Bei den Kassettenversionen geschieht dies in mehreren Phasen; der Ladevorgang wird durch verschiedene blinkende Farben angezeigt.

ANMERKUNGEN ZUR STEUERUNG
Commodore 64 Benutzer können jeden beliebigen mit dem C64 kompatiblen Joystick benutzen, der über Steckplatz 2 anzuschließen ist. Schneider CPC Benutzer verwenden einen beliebigen mit ihrem System kompatiblen Joystick. Für Spectrum kommen Kempston, Protek und Sinclair Joysticks in Frage.

Statt über Joystick können die Sinclair und Schneider Versionen auch über die Tastatur bedient werden, wobei der Benutzer die Tasten nach Belieben neu definieren kann.

PROBLEME, DIE BEIM LADEN AUFTRETEN KÖNNEN
Wir sind um eine ständige Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen diese vor der Auslieferung den strengsten Qualitätskontrollen. Von daher müssen etwaige beim Laden auftretende Schwierigkeiten in den meisten Fällen woanders gesucht werden und gehen nicht auf einen Defekt zurück. Sollten Sie irgendwelche Probleme haben, empfehlen wir Ihnen, den Computer auszuschalten und die einzelnen Schritte der Ladeanleitung ein zweites Mal sehr sorgfältig durchzuführen. Bitte vergewissern Sie sich, daß Sie auch wirklich die Beschreibung verwenden, die auf Ihr System und Ihre Spielversion zutrifft. Sollte das Problem sich nicht beheben lassen, schlagen Sie bitte in der Dokumentation zu Ihrem Computer nach oder wenden Sie sich an Ihren Softwarehändler um Rat. Wenn Sie sämtliche Hardware auf mögliche Fehler überprüft haben und das Problem dennoch weiter anhält, dann schreiben Sie doch bitte an unseren Kundendienst:

Electric Dreams Customer Advice (FIRETRAP)
Units 3 and 4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton NN8 4SR

Ihr Brief sollte unbedingt die folgenden Punkte enthalten:

- Ihren Namen und Ihre Anschrift
- Die Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind
- Den Namen des Programms, mit dem Sie Probleme haben
- Angabe, ob Disketten- oder Kassettenversion
- Genaue Bezeichnung Ihres Computersystems und aller Peripheriegeräte — Joysticks usw. — die zusammen mit dem Programm verwendet werden
- Wo gekauft und wann
- Genaue Beschreibung des Problems

BITTE SENDEN SIE UNS DAS PRODUKT NICHT ZU, ES SEI DENN, WIR FORDERN DIES AUSDRÜCKLICH FÜR TESTZWECKE.

FIRETRAP - SPIELOPTIONEN

Nach dem Laden des Spiels wird auf dem Bildschirm ein Menü mit den verfügbaren Spieloptionen eingeblendet. Bitte geben Sie die Nummer der gewünschten Option ein.

Die einzelnen Optionen sind je nach Computersystem etwas unterschiedlich. Es folgt eine kurze Beschreibung:

START GAME
Dient zum Starten des Spiels. Die gleiche Wirkung kann auch durch Drücken des Feuerknopfs auf dem Joytick erzielt werden.

USER DEFINED KEYS
Damit können Sie selbst bestimmen, welche Tasten die Funktionen FEUER, LINKS, RECHTS, AB und HOCH erfüllen sollen.
Die Standardbelegung für die erste Spielfunktion wird hervorgehoben angezeigt. Sie kann ohne weiteres geändert werden, indem man einfach die gewünschte Taste drückt. Sobald die richtige Taste angezeigt wird, drücken Sie RETURN (oder ENTER), worauf die nächste Option hervorgehoben wird. Wenn alle Änderungen vorgenommen wurden, kehren Sie durch Drücken von 0 auf das Menü zurück.

KEYBOARD
Zur Wahl der Tastatur (statt des Joysticks) als Bedienungsinstrument. Zeigt an, welche Tasten im Moment mit welchen Spielfunktionen belegt sind. (Diese können mit der Option USER DEFINED KEYS beliebig neu definiert werden.) Eingabe von 0 bringt Sie auf das Menü zurück.

KEMPSTON JOYSTICK/PROTEK JOYSTICK/SINCLAIR JOYSTICK (nur beiSinclair Spectrum Version)
Dient zur Auswahl des betreffenden Joysticks. Nach Wahl wird das entsprechende Modell hervorgehoben, und Sie können mit START GAME das Spiel beginnen.

FIRETRAP — EINSATZINFORMATIONEN

Der Bildschirm zeigt einen Ausschnitt des ersten in Flammen stehenden Gebäudes aus einem bestimmten Blickwinkel.
Sie erkennen sich selbst, den tapferen Helden, der sich zur Bekämpfung des Feuers gemeldet hat, an der Ecke stehend, von wo Sie nach links, rechts, oben und unten gehen können, indem Sie den Joystick entsprechend bedienen bzw. die Richtungstasten drücken. Sie haben eine Wasserkanone und ein Düsenmodul auf den Rücken geschnallt. Riesige Wasserkugeln können nach oben geschossen werden, indem man den Feuerknopf drückt.

Der experimentelle Schutzanzug zeichnet sich durch eine Vielzahl verschiedener Schichten aus, so daß Sie mehrere Versuche unternehmen können. Zu Beginn des Spiels und bei Verlust eines Lebens wird in der unteren rechten Bildschirmecke eine Kontur des Gebäudes eingeblendet, an dem Sie gerade hochklettern. Daran können Sie sehen, wieviel höher Sie noch steigen müssen.

Ihre Aufgabe besteht darin, den Gipfel des Gebäudes zu erklimmen und unterwegs die Hausbewohner zu retten, die aus den Fenstern lehnen (soviel wir vernommen haben, sind auch Vierbeiner dabei). Um diese zu retten, müssen Sie ganz einfach auf das Fensterbrett steigen, worauf sie mit einem Fallschirm in Sicherheit gebracht werden. Passen Sie auf, daß Ihnen von oben nichts auf den Kopf fällt. Schwere Gegenstände könnten Sie aus dem Gleichgewicht bringen, und ein Sturz in die Tiefe kostet unweigerlich ein Leben.

Halten Sie Ausschau auf Flammen in anderen Fenstern. Wenn Sie sie rechtzeitig bemerken, können Sie sie mit einem gezielten Schuß aus der Wasserkanone eindämmen. Wenn Sie mit einer Flamme in Kontakt kommen, verlieren Sie ein Leben. Fahnenstangen sind nützlich, um sich in kritischen Situationen zu verstecken.

Im Verlauf dieser Herkulesarbeit stoßen Sie, wenn Sie Glück haben, auf verschiedene Gegenstände, die Ihnen helfen, und auf andere, die Ihnen zusätzliche Punkte einbringen.

Ganz oben an der Spitze des Wolkenkratzers ist eine Frau von den Flammen eingeschlossen. Die müssen Sie retten und mit dem Düsenmodul nach unten auf die Straße und in Sicherheit bringen. Aber das Schlimmste an der Geschichte: die Zeit is knapp, die Uhr tickt unbarmherzig. Schnelles, entschlossenes Handeln bringt Ihnen zwischen den verschiedenen Gebäuden mehr Zeit ein.

Doch selbst wenn Ihnen das Unmögliche gelingen sollte, und Sie das erste Gebäude erfolgreich hinter sich bringen — dann fängt es erst an, wirklich schwierig zu werden... und brenzlig!

FIRETRAP

präsentiert von

Electric Dreams Software

Programmierung: Source
Spielanleitung: E.M. Dean
Übersetzung: Alpha. Weiss

Eine Produktion der Software Studios